← TODAS LAS DISCUSIONES

Esta discusión ha sido cerrada.

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 29-09-2025
en Revisiones

REDvisiones a RED

FICCIÓN SIN LÍMITES NOVEDADES

One Punch Fury
Última actualización hace 16h

The Red Oni Inside
Última actualización hace 16h

D.N.Apex
Última actualización hace 41m

Pregunta
Última actualización hace 1h

who wins?
Última actualización hace 10h

Burning Skyfire
Última actualización hace 3d

VER MÁS →

NES Godzilla Creepypasta Gangnam Style

YOUTUBE

Bien. Desde hace tiempo quería hacer esta revisión, dado a que me encontré con varias scans adicionales que pueden corroborar y añadirle más cosas al perfil de Red, las cuales les presentaré a continuación.

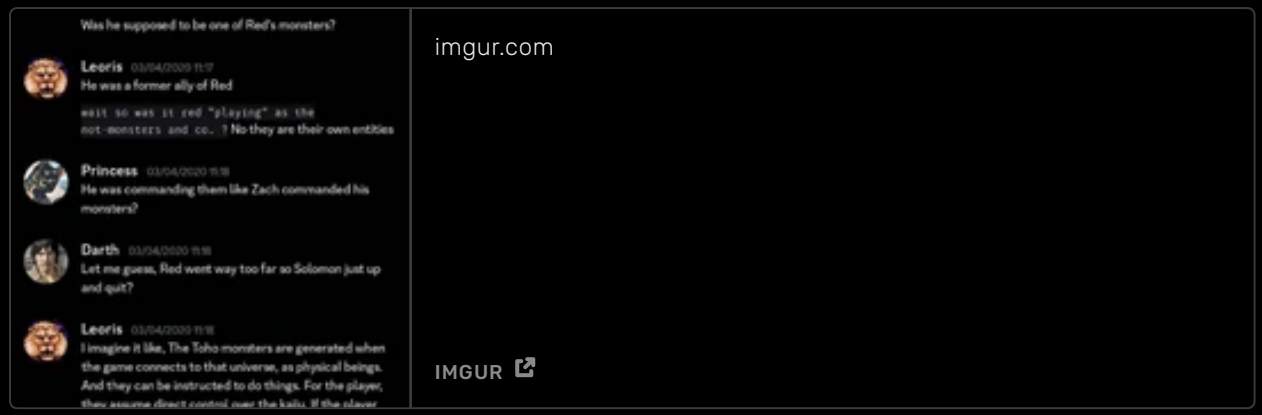
No tengo mucho más que agregar, así que comencemos fuerte.

- **Más Scaling**

Vamos a comenzar con lo que considero más "importante" en este hilo, que es el tema del scaling. Actualmente, si bien Red tiene scaling propio que no se basa en otros personajes, hay unas cosas que podemos destacar que le añadirían un extra a sus

estadísticas y bueno, más support. Especialmente para una estadística especialmente baja que posee.

Anyways... veamos esta afirmación:


Was he supposed to be one of Red's monsters?
Leoris
He was a former ally of Red
wait so was it red "playing" as the not-monsters and co.? No they are their own entities
Princess
He was commanding them like Zach commanded his monsters?
Darth
Let me guess, Red went way too far so Solomon just up and quit?
Leoris
I imagine it like, The Toho monsters are generated when the game connects to that universe, as physical beings. And they can be instructed to do things. For the player, they assume direct control over the kaiju. If the player
imgur.com
IMGUR

Por lo que vemos, Cosby nos dice que los kaijus que aparecen en la creepypasta se manifiestan directamente en la realidad del juego gracias a la Anomalía. La Anomalía lo que hace no es traer kaijus de la nada hacia el mundo, sino que, directamente, los manifiesta en la realidad, desde un estado en donde no existían. Y dichos kaijus son realmente las contrapartes de sus versiones originales de la Toho, las cuales funcionan de una forma similar.

Y de hecho, esto se reafirma más, pues los kaijus jugables al parecer recién existen al momento de iniciar el juego, siendo que pueden existir tantos Godzillas en un mismo mundo gracias a la Anomalía.

oris 11/07/2019 19:59
l kinda forced himself into
fe and therefore game becau
s tie to Melissa, of whom R
tacked from his own dimensi
te the idea that after a game is
mpleted, all the playable monst
vive gain their autonomy and ju
t world
All.Possible.Godzillas
IMGUR

¿Qué nos quiere decir esto?

Pues con todo lo visto, creo que podemos entender que las versiones de la Creepypasta de los kaijus son las mismas que las de los kaijus de las películas de Toho, haciendo que podamos aplicar cross-scaling aquí. Lo que más nos importa es la Era Heisei, que tiene el mejor material de las películas que vemos en esta creepy.

Todavía hay muchas cosas que revisar para la era Heisei, y básicamente hacer un overhaul, ya que son demasiados los posibles añadidos que se le pueden meter. Sin embargo, acá aprovecho para hacer una revisión super rápida a uno de sus apartados: la velocidad.

Al caso; Mecha-King Ghidorah ha sido capaz de viajar desde el futuro hasta el presente en su película homónima, lo cual puede parecer mero viaje temporal, pero por lo que vemos, es en realidad algo que ha trascendido el pasaje del tiempo mismo. Y para sustentarlo, en otra guía se menciona que al viajar por el espacio a ultravelocidades elevadas, trasciende las barreras del tiempo para alcanzar una distorsión espacio-temporal, pudiendo viajar a otro universo paralelo al moverse libremente entre el pasado o el futuro a placer.

Hay otras scans que me habría gustado añadir, pero lamentablemente no las tengo a disposición (ydefinitivamentenovoyacitarunvídeodepowerscaling). El tema es que esto nos mostraría que Mecha-King Ghidorah poseería una **velocidad inconmensurable**. Cosa a la que, Red, por lo ya dicho, escalaría. Y claro, esto también haría que los kaijus de la era Heisei posean velocidad inconmensurable, aunque en este caso les daría ese nivel a Godzilla y otros kaijus originarios de la Tierra en nomas la velocidad de combate y reacción, mientras que otros como SpaceGodzilla o Mothra (quienes tienen feats similares) escalarían a full de esto. Si así lo prefieren, Red también podría escalar nomas a esto en términos de reacción y combate, mientras que su otra velocidad de desplazamiento se queda en MFTL.

Por ahora eso sería todo en cuanto al cross-scaling. Ahora y regresando al verso en sí...

- **Más Habilidades**

Hay unas cuantas habilidades que me salteé al momento de revisar a Red, ya sea porque soy huevón o porque no sabía de estas antes xd. Así que aquí estamos.

Comencemos con algo curioso, que es el hecho de que Red se iba a hacer más poderoso si le ganaba a Acacius, siendo que lo iba a devorar y consumir sus poderes para librarse de su realidad.

Esto le daría **Absorción**, **Consumo** y **Empoderamiento**, al ser capaz de devorar a sus rivales y obtener sus poderes a partir de estos.

Hay una justificación adicional para su Manipulación de las Leyes, que es el hecho de que Red es propenzo a romper las reglas con su poder. De paso también serviría con el ámbito de sus resistencias, ya que naturalmente rompe las reglas constantemente.

Debería tener **Manipulación del Texto** por ser capaz de distorsionar estos con su magia negra. También **Corrupción Tipo 3** dado a que su magia negra es mostrada como una fuerza corruptora que abarca toda la realidad a niveles fundamentales.

De paso **Creación de Ilusiones** al crear la imagen ilusoria de la luna al manifestar a la Bestia Lunar.

También podemos añadirle **Titiretismo Corporal** por su capacidad de tanto manipular el cuerpo de Melissa como Zachary.

Su poder impío demuestra ser capaz de no solo corromper la realidad misma, sino que aparte, puede devorar a seres hasta ser consumidos hacia la inexistencia, brindando **Manipulación del Vacío**, y también resistencia a este dado a que es algo que involucra su magia (y ya sabemos que es invulnerable a dichos poderes inicialmente).

Y junto a eso, también podemos añadir **Deconstrucción** por lo visto con Moguera.

Por último, algo referente a la Anomalía.

Como sabemos, es gracias a la Anomalía de cada soberano demoniaco lo que causa la conexión con el jugador hacia otro mundo.

No obstante, esto no solo conecta con otro universo, sino que también, altera retroactivamente la realidad de acuerdo a las emociones y memorias, siendo que estas son las bases en las que se construye el juego. Los monstruos son manifestados desde la nada hacia la realidad, pero a su vez, las cosas que rodean al mundo son modificadas por igual.

Con lo que vemos, esto se debe gracias a las emociones y memorias de cada jugador, causando que la Anomalía, que afecta el espacio-tiempo y la realidad, sea modificada y modifique el juego consigo.

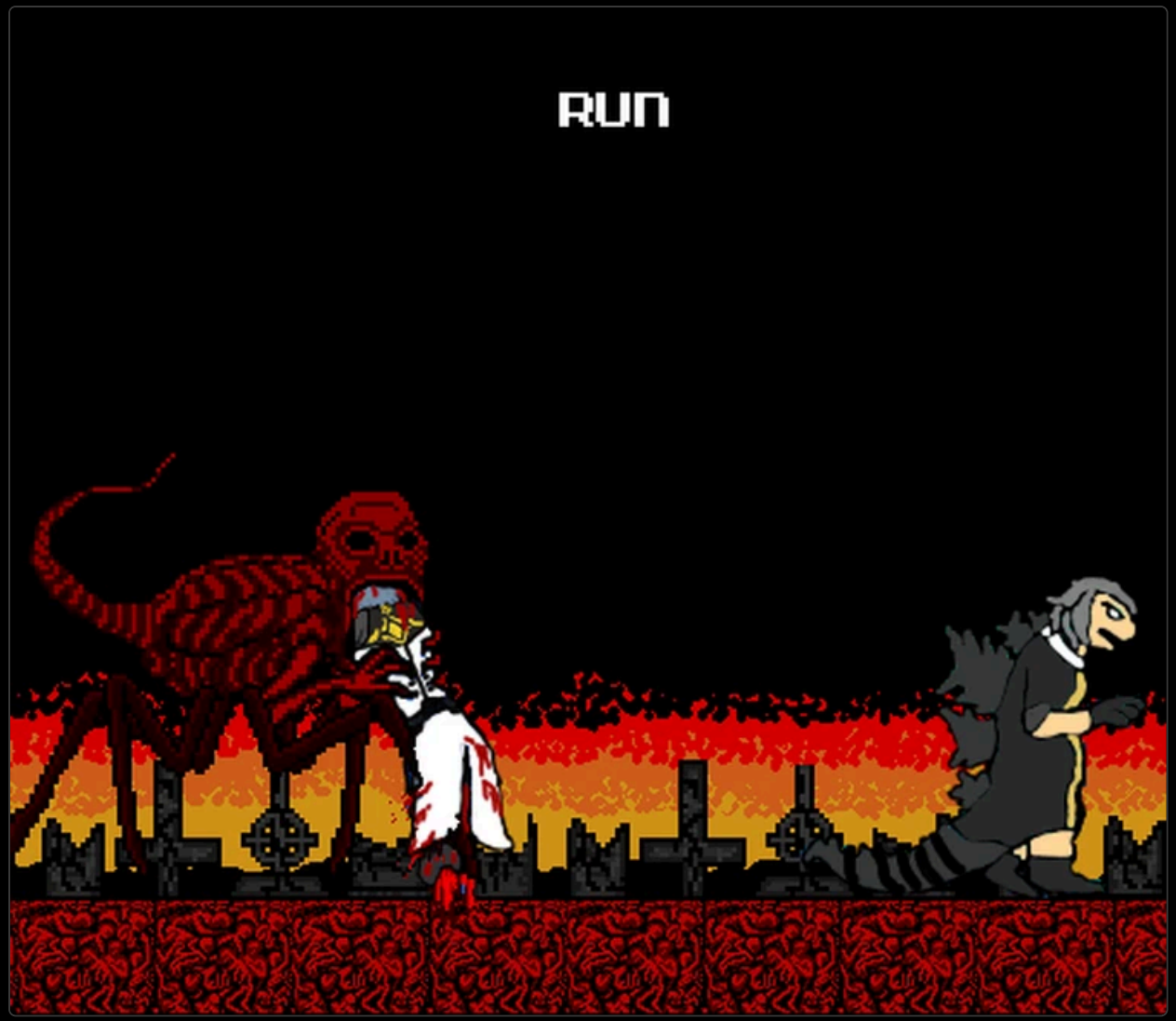
Ya sin más rodeos, esto haría que Red posea Manipulación Conceptual, puesto a que, recordemos, la Anomalía es de naturaleza impía y ocasionada por el kaiju demoniaco en cuestión. Otro sustento para esto es que precisamente Red sepa toda la información personal de Zachary, usando esta información abstracta para modificar su mundo y torturar a Zach mediante esto.

Y bueno, quedaría ver qué nivel es. Yo veo que los argumentos se dividirían así:

- **Tipo 1:** Puesto a que las memorias y emociones modifican la realidad en conjunto, haciendo que los cimientos de dicho universo sean modificados gracias a la Anomalía y su control abstracto.
- **Tipo 2:** Puesto a que la Anomalía afecta el espacio-tiempo y consigo modifica la realidad.

Personalmente yo creo que el Tipo 1 es más que factible, ya que como vimos, la Anomalía modifica el juego y la realidad conectada a través de este a partir de la conexión psíquica, que hace que las abstracciones de la memoria y las emociones cambien dicho mundo e inclusive manifestando seres ficticios en la realidad. Igual lo dejaré ahí para que me comenten ustedes qué opinan .

Así que bueno, con esto creo que ya sería todo para Red (y Godzilla Heisei), estaré esperando a ver qué me dicen...



Red (NES Godzilla Creepypasta), Creepypasta, Godzilla (Verso), Godzilla (Heisei), King Ghidorah (Era Heisei)

1 77

0 **Elfranpapus** • 29-09-2025

Adiós puto exe
Por mi parte lo veo bien pss

0 **Elfranpapus** • 29-09-2025

Ajskajsjdjs se repitió el mensaje

(Editado por Elfranpapus)

0 **Nicole Reeyn** • 29-09-2025

Skirk sigue soleando.

Estoy de acuerdo con la revisión papu. Y veo el tipo 1 factible IG.

(Editado por Nicole Reeyn)

0 **Near 87** • 29-09-2025

Completamente en contra, los kaijus ahi se dejan en claro en replay que son mera ficccion, que los traiga a la vida no es mas que realidad subjetiva, no tienen porque ser iguales a los originales siendo que ni existen como tal los originales, y si asi fuera habria diferencias horribles de poder entre cada titan

Conceptualidad tipo 1 y 2 por afectar emociones? Eso en el mejor caso es tipo 3 y si no es solo manipulación empatica, desaprobado

---

0

Nicole Reeyn • 29-09-2025

*No obstante, esto no solo conecta con otro universo, sino que también, **altera retroactivamente la realidad de acuerdo a las emociones y memorias**, siendo que estas son las bases en las que se construye el juego. Los monstruos son manifestados desde la nada hacia la realidad, pero a su vez, las cosas que rodean al mundo son modificadas por igual.*

*Con lo que vemos, esto se debe gracias a las emociones y memorias de cada jugador, causando que la Anomalía, **que afecta el espacio-tiempo y la realidad**, sea modificada y modifique el juego consigo.*

Ya sin más rodeos, esto haría que Red posea Manipulación Conceptual, puesto a que, recordemos, la Anomalía es de naturaleza impía y ocasionada por el kaiju demoniaco en cuestión. Otro sustento para esto es que precisamente Red sepa toda la información personal de Zachary, usando esta información abstracta para modificar su mundo y torturar a Zach mediante esto.

Conceptos tipo 3 que afectan la realidad si señor.

0

Slenderman1094 • 29-09-2025

Si te soy sincero, no veo scaling con la franquicia original. Simplemente te dice que crea los molde de los kaiju desde 0

0

Slenderman1094 • 29-09-2025

Los demas todo bien

0

Near 87 • 29-09-2025

Reality Warping+manipulacion de la informacion, no veo lo de afectar conceptos universales, unicamente manipula la informacion y afecta como colateral las emociones, nada dice que afecte de forma literal a conceptos universales de estas, estan cayendo en especulacion y asumiento que porque son conceptos de mayor complejidad unicamente por el rango del personaje

0

Near 87 • 29-09-2025

Y lo que dijo Ryzo, literalmente te dicen que crean kaijus desde 0, primero que nada que la diferencia de poder entre Orga y Anguirus seria literalmente infinita por darte un ejemplo, aparte, no es asumir demasiado que el que el juego copie cosas ficticias literalmente pueda imitar a toda la franquicia a su nivel de stats y demostraciones? No me parece muy logico

0 **Slenderman1094** • 29-09-2025

Tambien no concuerdo en nada con darle un aspecto platonico a RED. La Anomalia solo tendria que rondar por un nivel conceptual Tipo 2 y ya

---

0 **Azh'Voroph, the Crypt Lord** • 29-09-2025

Completamente en contra, los kaijus ahi se dejan en claro en replay que son mera ficccion, que los traiga a la vida no es mas que realidad subjetiva, no tienen porque ser iguales a los originales siendo que ni existen como tal los originales, y si asi fuera habria diferencias horribles de poder entre cada titan
Por lo que dice CosbyDaf, las contrapartes son similares a sus versiones de la Toho, cosa que tiene sentido, porque no son criaturas creadas, sino que de frente son traidas a la realidad desde las películas gracias a la magia. La diferencia de poder se explica con que, de hecho, es un scaling considerablemente consistente entre cada versión (porque por algo los más poderosos [Destroyah, King Ghidorah etc]) aparecen recién en los últimos niveles.

Conceptualidad tipo 1 y 2 por afectar emociones? Eso en el mejor caso es tipo 3 y si no es solo manipulación empatica, desaprobado
No xd. Las emociones no son afectadas, sino que las emociones controlan la realidad gracias a la Anomalía, haciendo que la realidad misma sea modificada y causando que ese universo sea retroactivamente alterado para personalizar la partida de cada jugador.

Es decir, una fuerza abstracta (las emociones) son las que alteran y reconstruyen la realidad, siendo que eso es un calificativo para los niveles mayores de

conceptos. No al revés.

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 29-09-2025

Tambien no concuerdo en nada con darle un aspecto platonico a RED. La Anomalia solo tendria que rondar por un nivel conceptual Tipo 2 y ya
Porqué? Creo que considerando que afecta la realidad (incluyendo información fundamental) y modifica cosas como la inexistencia para traer a los kaijus hacia la realidad podría calificar para tipo 1.

En cualquier caso podría ser de tipo 2 a 1.

0

Near 87 • 29-09-2025

Tú lo dijiste, similares no iguales, si fueran iguales el desvalance en poder seria horrible en primer lugar y como digo, los kaijus al ser mera ficcion en nes Godzilla no tienen feats como tal, decie que pueden recrearlos junto al poder (ficticio en ficcion) que demuestran en sus obras no tiene fundamento

Y lo conceptual tipo 1 o 2? Como mucho aplica un concepto o sus ideas a la realidad, quizas te lo compre como realidad subjetiva (ya lo demostro al crear un nivel hecho de los recuerdos y traumas de Zach), pero eso no encaja ni en conceptos universales ni transcendentes, es mero rango, hasta dudo que sea realmente algo conceptual

0

Near 87 • 29-09-2025

Como digo, el mero hecho de que sean ficcion pura y dura, demuestra que no pueden escalar de forma real al no ser sus hazañas reales, son simplemente versiones similares a la obra de godzilla y ya, que sean niveles finales no justifica, ya si nos vamos con replay hasta puedes dañar a Kong showa y Zilla te puede bajar salud, en la original, Godzilla Showa se tarda en matat a orga es otro ejemplo

Solo sustenta mas la naturaleza subjetiva que hay entre el juego y sus entidades

0

Slenderman1094 • 29-09-2025

No existe ningun momento en donde se diga que sean parecidos a sus versiones de Toho. Solo se usa la palabra "toho monsters" para referirse al elenco, que sean manifestaciones de otra realidad no implica nada y simplemente se refiere a que se construyen sus bases desde 0.

Was he supposed to be one of Red's monsters?
Leoris
He was a former ally of Red
wait so was it red "playing" as the not-monsters and co. ? No they are their own entities
Princess
He was commanding them like Zach commanded his monsters?
Darth
Let me guess, Red went way too far so Solomon just up and quit?
Leoris
I imagine it like, The Toho monsters are generated when the game connects to that universe, as physical beings. And they can be instructed to do things. For the player,

imgur.com

IMGUR

0

Slenderman1094 • 29-09-2025

Y Ghidorah ni es top villanos en la Era Heisei. Mecha King Ghidorah que era un upgrade fue basureado por un Godzilla sin la Spiral Ray

---

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 29-09-2025

Tú lo dijiste, similares no iguales, si fueran iguales el desvalance en poder seria horrible en primer lugar y como digo, los kaijus al ser mera ficcion en nes Godzilla no tienen feats como tal, decie que pueden recrearlos junto al poder (ficticio en ficcion) que demuestran en sus obras no tiene fundamento
Como dice Cosby, las similitudes también se relacionan a que actúan y funcionan del mismo modo que sus versiones de las películas. Desde el vamos, que sean manifestados a la realidad a partir de estas ya demuestra que estamos hablando de las mismas entidades pero en otros mundos (por algo la mención de que pueden haber tantos Godzillas como se desee), en vez de simples copias con similitudes estéticas y ya.

El cambio en niveles no creo que sea detractivo, porque de todos modos, el juego mantiene un sentido de escalamiento con respecto a los kaijus más poderosos, y que aparte, por las reglas del juego sus niveles pueden ser igualados. Aparte, ni siquiera es que sea un salto exagerado de poder, porque de todos modos Red tiene los mismos niveles que la era Heisei, haciendo que este scaling sea igualmente consistente. Lo único que mejora es la velocidad y ya.

Y lo conceptual tipo 1 o 2? Como mucho aplica un concepto o sus ideas a la realidad, quizas te lo compre como realidad subjetiva (ya lo demostro al crear un nivel hecho de los recuerdos y traumas de Zach), pero eso no encaja ni en

conceptos universales ni transcendentes, es mero rango, hasta dudo que sea realmente algo conceptual

Sí encajan porque dichas abstracciones modifican la realidad en conjunto, en vez de simplemente existir en estas sin más. Que sean emociones y memorias solamente demuestran que, en el verso, estas ideas son mucho más complejas que el promedio (no es la primera vez que es así, *ejem*, Star Rail), lo que aparte es sustentado gracias a todo el contexto detrás del Proyecto Trascendencia y la función de la Anomalía relacionada a las ideas de cada jugador.

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 29-09-2025

Por cierto, dejando de lado el cross-scaling, sí aceptan el buffo de velocidad para la Heisei?

0

Slenderman1094 • 29-09-2025

Si

0

Nicole Reeyn • 29-09-2025

Sí.

0

Near 87 • 29-09-2025

No existen "las entidades" son pura ficcion dentro de ficcion, el juego solo las vuelve reales, pero las proezas de sus versiones originales, su historia y todo lo

demas es mera ficcion

Literalmente lo estas escalando de nada, de valores 0, nulos

Recien con el juego se vuelven entidades reales y fisicas a su manera

(Editado por Near 87)

0 **Slenderman1094** • 29-09-2025

Las emociones no es tan simple como Lean lo hace ver btw

0 **Near 87** • 29-09-2025

Insisto, simplemente es RS aplicada a un rango universal. Si quieres dale conceptualidad tipo 3, pero no hay ningun concepto universal que maneje, que el ya afecte a dicho rango es un pedo completamente distinto

0 **Nicole Reeyn** • 29-09-2025

> Las emociones no es tan simple como Lean lo hace ver btw

Concuerdo y más cuando estas afectan la realidad junto a sus cimientos en conjunto.

0 **Near 87** • 29-09-2025

Mecha Ghidorah heisei segun tengo entendido usaba ciertas partes de su cuerpo mecánico que le permitian hacer un time warp-

Aunque no tengo las scans a mano y no se bien de donde vienen

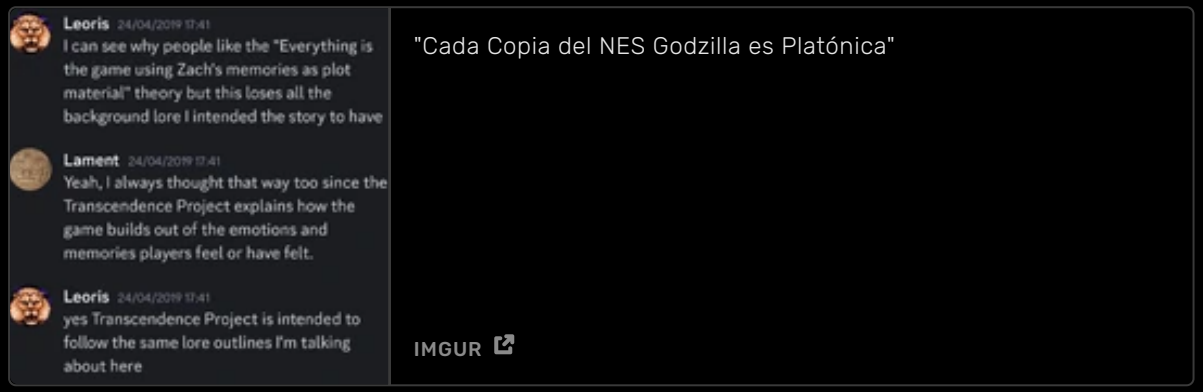
Igual creo que se le podia sustentar con otra wea no estoy seguro

(Editado por Near 87)

0

Slenderman1094 • 29-09-2025

No concuerdo con nada de lo conceptual más porque las emociones como tal no estan alterando todo en un enfasis abstracto o conceptual


Leoris 24/04/2019 17:41
I can see why people like the "Everything is the game using Zach's memories as plot material" theory but this loses all the background lore I intended the story to have
Lament 24/04/2019 17:41
Yeah, I always thought that way too since the Transcendence Project explains how the game builds out of the emotions and memories players feel or have felt.
Leoris 24/04/2019 17:41
yes Transcendence Project is intended to follow the same lore outlines I'm talking about here
"Cada Copia del NES Godzilla es Platónica"
IMGUR

Simplemente logran afectar al juego como tal debido a la conexion que La Anomalia le da al jugador con el juego, solo es RW basico y Manipulación de la Data / Información. La Anomalia y RED serian los unicos con Conceptos pero Tipo 3 debido a que ambos tendrian que escalar naturalmente entre sí y porque la Anomalia es el quien hace esta union lo cual calificaria para Conceptos.

0 **Nicole Reeyn** • 29-09-2025

Chale 😭

Bueno, los conceptos tipo 3 quedarían mejor entonces. Aunque, viendo que afecta el propio juego, supongo que eso quedaría como rango.

(Editado por Nicole Reeyn)

---

0 **Azh'Voroph, the Crypt Lord** • 29-09-2025

No existen "las entidades" son pura ficcion dentro de ficcion, el juego solo las vuelve reales, pero las proezas de sus versiones originales, su historia y todo lo demas es mera ficcion
Es mera "ficción" hasta que se vuelven reales gracias a la Anomalía, pero incluso siendo ficción son retratados como las versiones de la Toho de los mismos kaijus.

Simplemente logran afectar al juego como tal debido a la conexion que La Anomalia le da al jugador con el juego, solo es RW basico y Manipulación de la Data / Información. La Anomalia y RED serian los unicos con Conceptos pero Tipo 3 debido a que ambos tendrian que escalar naturalmente entre sí y porque la Anomalia es el quien hace esta union lo cual calificaria para Conceptos.
Pero la Anomalía es alterada conceptualmente debido a dichas ideas. Por eso ahí dice que el juego se construye de acuerdo a las emociones y memorias que cada jugador deja, alterando la realidad gracias a estas, siendo un control sobre la realidad que afecta la formación del mundo (cosa que también vemos en Replay gracias al Proyecto Trascendencia y la información que tenemos sobre este).

0

Slenderman1094 · 29-09-2025

> Pero la Anomalía es alterada conceptualmente debido a dichas ideas. Por eso ahí dice que el juego se construye de acuerdo a las emociones y memorias que cada jugador deja, alterando la realidad gracias a estas, siendo un control sobre la realidad que afecta la formación del mundo (cosa que también vemos en Replay gracias al Proyecto Trascendencia y la información que tenemos sobre este).

No lo hace y directamente solo estas mal interpretando lo que dije, las emociones no afecta a la Anomalía en ningun modo posible. Ese statement final es muy ambiguo y ya con decirte que la manifestación de los monstruos no cambia entonces es porque la Anomalía no es afectada, lo cual pues tiene sentido porque esta es la que surge la conexion entre ambas dimensiones y el quien le da dichas libertades a las personas.

0

FLMasterZX · 29-09-2025

Hay algo dentro de la obra más allá que declaraciones del autor que impliquen que son las mismas versiones que sus contrapartes canónicas?

0

Agakami by hex · 29-09-2025

Jaller
Manipulación Conceptual Tipo 3 tómalo o déjalo

ESTE CURI SE MERECE UNA
ZANAHORIA
AHI VA

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 29-09-2025

No lo hace y directamente solo estas mal interpretando lo que dije, las emociones no afecta a la Anomalía en ningun modo posible. Ese statement final es muy ambiguo y ya con decirte que la manifestación de los monstruos no cambia entonces es porque la Anomalía no es afectada, lo cual pues tiene sentido porque esta es la que surge la conexion entre ambas dimensiones y el quien le da dichas libertades a las personas.

En realidad, sí afectan:

" the game *builds out of the emotions and memories players feel or have felt*."

It's a mix of both

CosbyDaf dice directamente que el juego se construye en base a las emociones y memorias de los jugadores, lo cual afecta a la Anomalía y causa que la realidad sea cambiada de acuerdo a dichas ideas (literalmente lo que hace Red). No veo qué relación hay entre la manifestación de los kaijus con que si la Anomalía sea cambiada, porque la manifestación es uno de sus efectos sobre la realidad.

Y de hecho tiene sentido que esas ideas tengan efecto sólido sobre la realidad, porque desde el vamos, la magia funciona al conectar memorias, voluntades y

emociones fuertes para remoldear la realidad a placer del usuario (por ejemplo Red), demostrando que sí hay una conexión entre esas abstracciones con la realidad, pudiendo modificarla por su poder. Que de vuelta, es consistente con que el juego sea construido a partir de las memorias y emociones, y que la Anomalía conecte otros mundos gracias a la psique del jugador.

Hay algo dentro de la obra más allá que declaraciones del autor que impliquen que son las mismas versiones que sus contrapartes canónicas?
Más allá de que sean las mismas versiones, la verdad es que no(?

---

0 **FLMasterZX** • 29-09-2025

Me refiero a que dentro de la obra se implique que las versiones pasaron por los mismos sucesos, asi como sucede en obras como Smash Bros.

---

0 **Azh'Voroph, the Crypt Lord** • 29-09-2025

Por lo que se menciona, los kaijus del juego son las mismas versiones que los kaijus de la Toho, solo que traidos hacia la realidad gracias a la Anomalía. Como tal no se dice dentro de la creepy que hayan pasado por lo mismo, pero según CosbyDaf, esto sí es así ya que fueron traidos a la realidad a partir de sus películas respectivas.

---

0 **Slenderman1094** • 29-09-2025

> CosbyDaf dice directamente que el juego se construye en base a las emociones y memorias de los jugadores, lo cual afecta a la Anomalía y causa que la realidad sea cambiada de acuerdo a dichas ideas (literalmente lo que hace Red). No veo qué relación hay entre la manifestación de los kaijus con que si la Anomalía sea cambiada, porque la manifestación es uno de sus efectos sobre la realidad.
>
> Y de hecho tiene sentido que esas ideas tengan efecto sólido sobre la realidad, porque desde el vamos, la magia funciona al conectar memorias, voluntades y emociones fuertes para remoldear la realidad a placer del usuario (por ejemplo Red), demostrando que sí hay una conexión entre esas abstracciones con la realidad, pudiendo modificarla por su poder. Que de vuelta, es consistente con que el juego sea construido a partir de las memorias y emociones, y que la Anomalía conecte otros mundos gracias a la psique del jugador.

En todo caso solo es Tipo 2 por lo que no me importa

0 **Slenderman1094** · 30-09-2025

> Por lo que se menciona, los kaijus del juego son las mismas versiones que los kaijus de la Toho, solo que traidos hacia la realidad gracias a la Anomalía. Como tal no se dice dentro de la creepy que hayan pasado por lo mismo, pero según CosbyDaf, esto sí es así ya que fueron traidos a la realidad a partir de sus películas respect

Jaller ya te inventaste por novena vez la fuente de kaijus siendo las mismas versiones

0 **Silver Visual** · 30-09-2025

Estoy de acuerdo con los argumentos de Near y Slenderman (jamás en mi vida pensé decir eso en una sola frase)

No tengo idea de Toho, pero hacer cross-scaling con los personajes de la Era Hesei me parece cuanto menos erróneo (aunque no soy quién para decirlo).

Tendría sentido si fueran una encarnación/versión alterna de los personajes en lugar de ser una referencia a las propias películas, lo cual lo vuelve más especulativo 🤔

El tema de la velocidad y la Manipulación Conceptual me parece correcto ✔️ 👍 👌

0 **Azh'Voroph, the Crypt Lord** · 30-09-2025

Jaller ya te inventaste por novena vez la fuente de kaijus siendo las mismas versiones

Pues no mames we si literalmente dice que son los mismos a sus versiones de las películas.

Yo creo que si se les trata como los mismos, y se menciona que gracias a la magia pueden aparecerse de repente en la nueva realidad es que entonces sí pueden escalar. Pero en cualquier caso siempre se puede ir por el camino del tibio y dejar la subida de por el cross-scaling velocidad como posible .

0

FLMasterZX • 30-09-2025

Me mantengo neutral tirando a encontra, no veo pruebas feacientes de que las versiones de la creepypasta realmente sean comparables a sus versiones originales. El resto de cosas no ligadas al Cross-Scaling lo veo bien.

(Editado por FLMasterZX)

0

Slenderman1094 • 30-09-2025

Las scans no dicen QUE son sus versiones de sus peliculas, porque cuando se refiere a ''toho kaijus'' solo habla por el elenco y no te esta diciendo que son el mismo

0

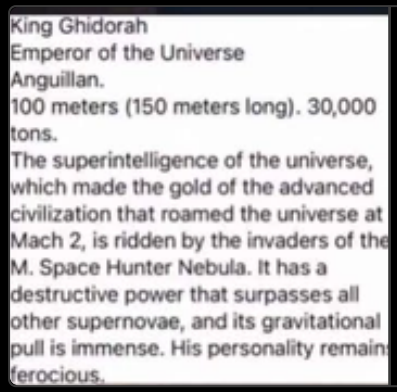
La taza • 30-09-2025

Ptm yo quería subir la velocidad de la era heisei, pero bueno, al menos tengo todo lo demás planeado para las revisiones a heisei

El buff a heisei lo apruebo

Eso si sugiero que traduzcamos nosotros mismos las scans japonesas

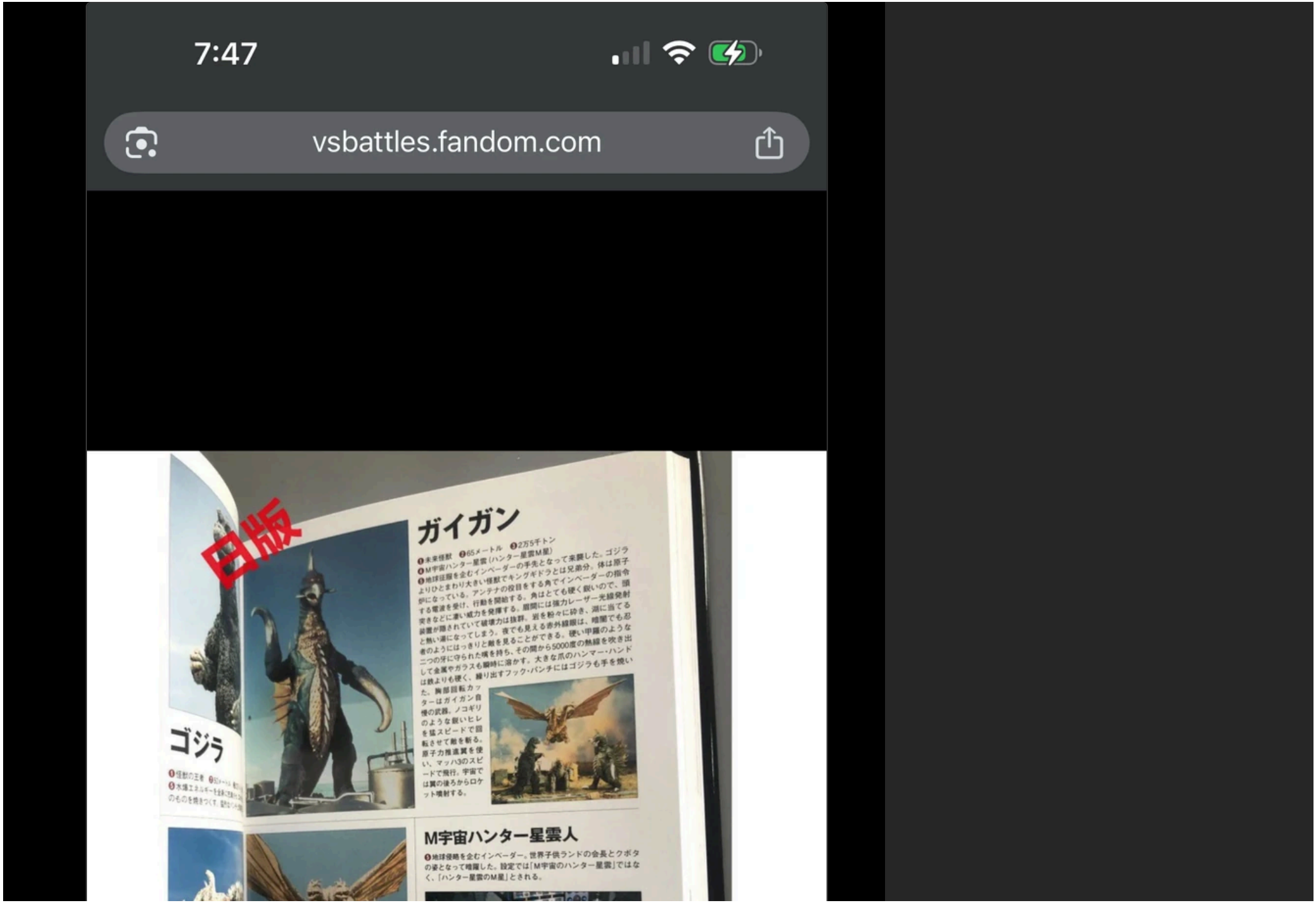
Me encontré con esta scan por ejemplo (la primera para ser más específico)


King Ghidorah
Emperor of the Universe
Anguillan.
100 meters (150 meters long). 30,000 tons.
The superintelligence of the universe, which made the gold of the advanced civilization that roamed the universe at Mach 2, is ridden by the invaders of the M. Space Hunter Nebula. It has a destructive power that surpasses all other supernovae, and its gravitational pull is immense. His personality remains ferocious.

Showa Ghidorah Scans - Album on Imgur

IMGUR

Que proviene de esta imagen:


7:47
vsbattles.fandom.com
日版
ガイガン
ゴジラ
M宇宙ハンター星雲人

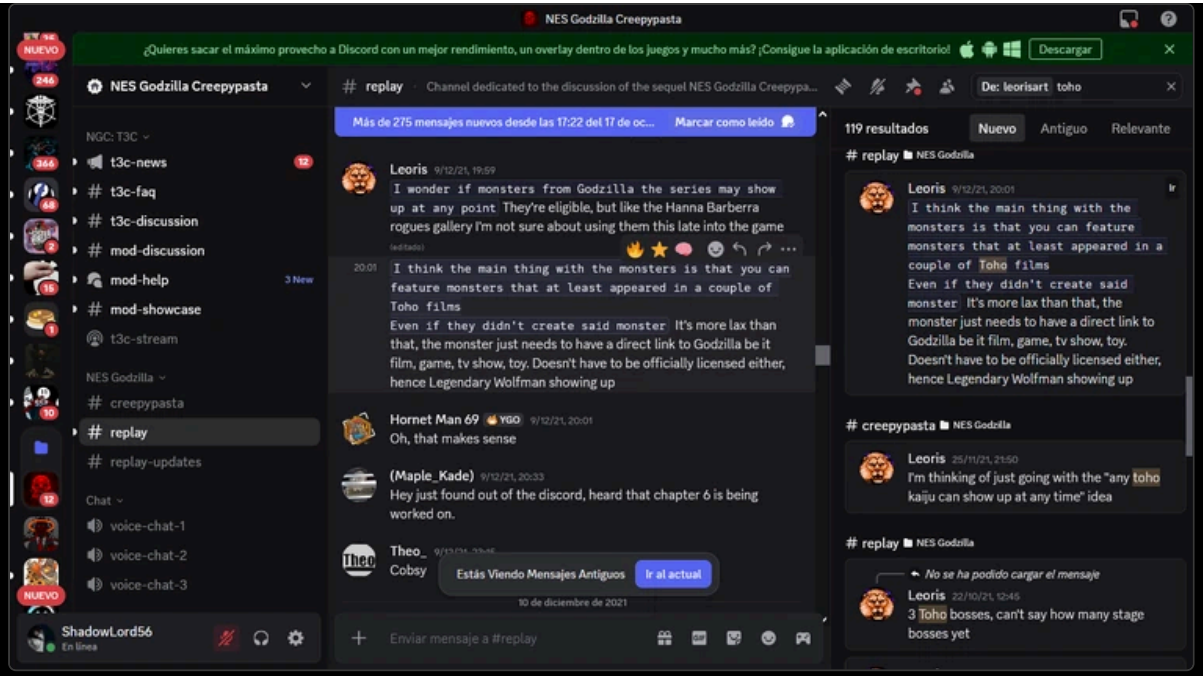
Que no dice para nada lo de las supernovas cuando lo pase por 3 traductores diferentes:

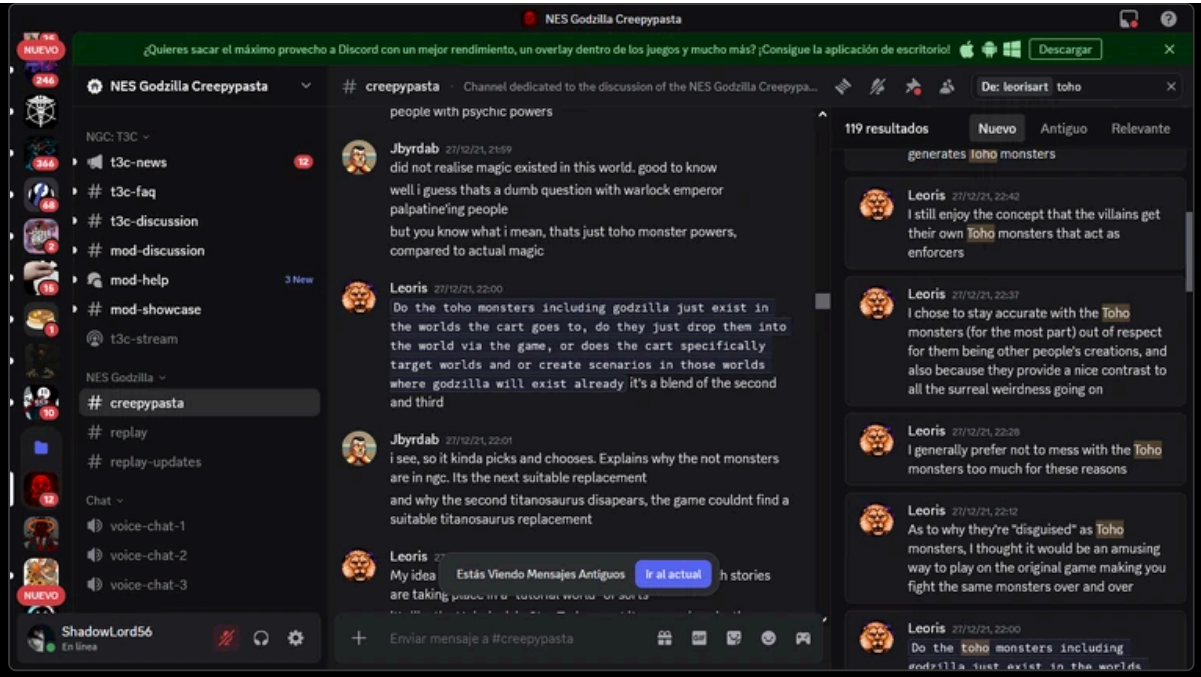
“Rey del Universo
100 metros (150 metros de largo)
30.000 toneladas
Azotando el espacio a Mach 2, fue controlado por los invasores de la Nebulosa Cazadora Espacial M, el universo que destruyó la avanzada civilización de Kin. Su poder destructivo supera al de cualquier otro monstruo, y sus efectos gravitacionales y de luz son inmensos. Su personalidad es feroz y brutal.”

Asi que es mejor ser precavidos y traducir nosotros las scans ya que la mayoría de veces son manipuladas para buffear a los personajes por que si además de encontrar de dónde provienen las scans para saber que si pueden ser válidas o no Y de RED no quiero hablar mucho, no conozco actualmente lo suficiente a RED

(Editado por La taza)

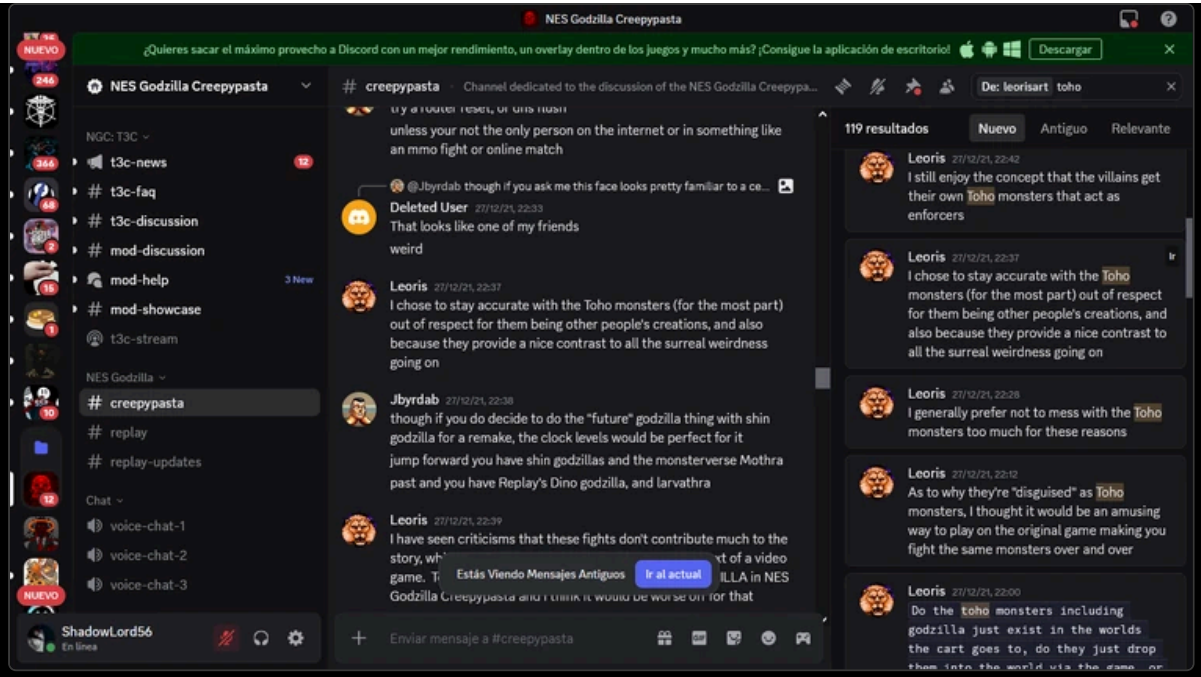
0 **KaijuFan85** • 30-09-2025


NES Godzilla Creepypasta
¿Quieres sacar el máximo provecho a Discord con un mejor rendimiento, un overlay dentro de los juegos y mucho más? ¡Consigue la aplicación de escritorio!
Descargar
NES Godzilla Creepypasta
replay
Channel dedicated to the discussion of the sequel NES Godzilla Creepypa...
De: leorisart toho
Más de 275 mensajes nuevos desde las 17:22 del 17 de oc...
Marcar como leído
NGC: T3C
t3c-news
t3c-faq
t3c-discussion
mod-discussion
mod-help
3 New
mod-showcase
t3c-stream
NES Godzilla
creepypasta
replay
replay-updates
Chat
voice-chat-1
voice-chat-2
voice-chat-3
Leoris 9/12/21, 19:59
I wonder if monsters from Godzilla the series may show up at any point They're eligible, but like the Hanna Barberra rogues gallery I'm not sure about using them this late into the game
(editado)
20:01 I think the main thing with the monsters is that you can feature monsters that at least appeared in a couple of Toho films
Even if they didn't create said monster It's more lax than that, the monster just needs to have a direct link to Godzilla be it film, game, tv show, toy. Doesn't have to be officially licensed either, hence Legendary Wolfman showing up
Hornet Man 69 YGO 9/12/21, 20:01
Oh, that makes sense
(Maple_Kade) 9/12/21, 20:33
Hey just found out of the discord, heard that chapter 6 is being worked on.
Theo_
Cobsy
Estás Viendo Mensajes Antiguos
Ir al actual
10 de diciembre de 2021
Enviar mensaje a #replay
ShadowLord56
En línea
119 resultados
Nuevo
Antiguo
Relevante
replay NES Godzilla
Leoris 9/12/21, 20:01
I think the main thing with the monsters is that you can feature monsters that at least appeared in a couple of Toho films
Even if they didn't create said monster It's more lax than that, the monster just needs to have a direct link to Godzilla be it film, game, tv show, toy. Doesn't have to be officially licensed either, hence Legendary Wolfman showing up
creepypasta NES Godzilla
Leoris 25/11/21, 21:50
I'm thinking of just going with the "any toho kaiju can show up at any time" idea
replay NES Godzilla
No se ha podido cargar el mensaje
Leoris 22/10/21, 12:45
3 Toho bosses, can't say how many stage bosses yet


NES Godzilla Creepypasta
¿Quieres sacar el máximo provecho a Discord con un mejor rendimiento, un overlay dentro de los juegos y mucho más? ¡Consigue la aplicación de escritorio!
Descargar
NES Godzilla Creepypasta
creepypasta
Channel dedicated to the discussion of the NES Godzilla Creepypa...
De: leorisart toho
119 resultados
Nuevo
Antiguo
Relevante
NGC: T3C
t3c-news
t3c-faq
t3c-discussion
mod-discussion
mod-help
3 New
mod-showcase
t3c-stream
NES Godzilla
creepypasta
replay
replay-updates
Chat
voice-chat-1
voice-chat-2
voice-chat-3
people with psychic powers
Jbyrdab 27/12/21, 21:59
did not realise magic existed in this world. good to know
well i guess thats a dumb question with warlock emperor palpatine'ing people
but you know what i mean, thats just toho monster powers, compared to actual magic
Leoris 27/12/21, 22:00
Do the toho monsters including godzilla just exist in the worlds the cart goes to, do they just drop them into the world via the game, or does the cart specifically target worlds and or create scenarios in those worlds where godzilla will exist already it's a blend of the second and third
Jbyrdab 27/12/21, 22:01
i see, so it kinda picks and chooses. Explains why the not monsters are in ngc. Its the next suitable replacement
and why the second titanosaurus disapears, the game couldnt find a suitable titanosaurus replacement
Estás Viendo Mensajes Antiguos
Ir al actual
generates toho monsters
Leoris 27/12/21, 22:42
I still enjoy the concept that the villains get their own Toho monsters that act as enforcers
Leoris 27/12/21, 22:37
I chose to stay accurate with the Toho monsters (for the most part) out of respect for them being other people's creations, and also because they provide a nice contrast to all the surreal weirdness going on
Leoris 27/12/21, 22:28
I generally prefer not to mess with the Toho monsters too much for these reasons
Leoris 27/12/21, 22:12
As to why they're "disguised" as Toho monsters, I thought it would be an amusing way to play on the original game making you fight the same monsters over and over
Leoris 27/12/21, 22:00
Do the toho monsters including
ShadowLord56
En línea
Enviar mensaje a #creepypasta

Me tope con esto, no se se si sirva de algo con el Cross-Scaling.

Edit: En esta tercera imagen que voy a agregar, Cosby dice que quiere ser preciso (Accurate) con los personajes de Toho.


NES Godzilla Creepypasta
¿Quieres sacar el máximo provecho a Discord con un mejor rendimiento, un overlay dentro de los juegos y mucho más? ¡Consigue la aplicación de escritorio!
Descargar
NES Godzilla Creepypasta
creepypasta
Channel dedicated to the discussion of the NES Godzilla Creepypa...
De: leorisart toho
NGC: T3C
t3c-news
t3c-faq
t3c-discussion
mod-discussion
mod-help
3 New
mod-showcase
t3c-stream
NES Godzilla
creepypasta
replay
replay-updates
Chat
voice-chat-1
voice-chat-2
voice-chat-3
unless your not the only person on the internet or in something like an mmo fight or online match
@Jbyrdab though if you ask me this face looks pretty familiar to a ce...
Deleted User 27/12/21, 22:33
That looks like one of my friends
weird
Leoris 27/12/21, 22:37
I chose to stay accurate with the Toho monsters (for the most part) out of respect for them being other people's creations, and also because they provide a nice contrast to all the surreal weirdness going on
Jbyrdab 27/12/21, 22:38
though if you do decide to do the "future" godzilla thing with shin godzilla for a remake, the clock levels would be perfect for it
jump forward you have shin godzillas and the monsterverse Mothra past and you have Replay's Dino godzilla, and larvathra
Leoris 27/12/21, 22:39
I have seen criticisms that these fights don't contribute much to the story, wh
Estás Viendo Mensajes Antiguos
Ir al actual
ILLA in NES Godzilla Creepypasta and I think it would be worse on for that
Enviar mensaje a #creepypasta
ShadowLord56
En línea
119 resultados
Nuevo
Antiguo
Relevante
Leoris 27/12/21, 22:42
I still enjoy the concept that the villains get their own Toho monsters that act as enforcers
Leoris 27/12/21, 22:37
I chose to stay accurate with the Toho monsters (for the most part) out of respect for them being other people's creations, and also because they provide a nice contrast to all the surreal weirdness going on
Leoris 27/12/21, 22:28
I generally prefer not to mess with the Toho monsters too much for these reasons
Leoris 27/12/21, 22:12
As to why they're "disguised" as Toho monsters, I thought it would be an amusing way to play on the original game making you fight the same monsters over and over
Leoris 27/12/21, 22:00
Do the toho monsters including godzilla just exist in the worlds the cart goes to, do they just drop

(Editado por KaijuFan85)

0

Near 87 • 30-09-2025

El mero hecho que está wea mezcle continuidades distintas con distintas categorías,las cuales nisiquiera son reales dentro del verso y que literalmente son mera ficción por ende todo feat nisiquiera pasa o paso... Es como literal meterle crosscaling a Un gallo con Bohemiand Rapshody de Jojos con toda la ficción solo pq su stand le dió vida a toda la ficción del mundo, el que los traiga a la vida no necesariamente los hace igual de poderosos

Sigo sin concordar con los conceptos tipo 1 y 2, solo es rango de hax y ya, si te doy mi opinión honesta solo es realidad subjetiva a wankeando conceptos tipo 3,no te dicen que sean conceptos universales, si no que Red los manipula a esa escala

0

Alxrl123 • 30-09-2025

Concuerdo con todo excepto quizá lo de los toho, y la manipulación conceptual de momento estoy neutral tirando a rechazarla

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 30-09-2025

El tema no es que si sean reales o no. El tema es que si poseen los mismos atributos que las Versiones de la Toho. Cosa que vemos que sí es correcta por lo que menciona CosbyDaf. No solo es que directamente mencione que son similares a las contrapartes de las películas, sino que aparte (gracias Kaiju), menciona que quiso ser muy preciso con las Versiones originales de los kaijus, indicando que sí hay cross-scaling aquí.

Yo creo que con eso en cuenta el escalado con los kaijus de Heisei se puede validar, porque recordemos que CosbyDaf de por sí es un experto en cuanto a la saga de Godzilla y conocía varios detalles de esta, como para sustentar lo ya argumentado. En cualquier caso también se puede dejar como posible si es que eso les parece mejor, porque de todos modos, el único cambio es la velocidad.

Respecto a la Manipulación Conceptual, creo que ya expliqué porqué sí es válida y no es solo una cuestión de rango, lo cual es consistente con el sistema de la Magia y su funcionamiento.

0

Near 87 • 30-09-2025

El que sean reales o no si influye, porque esos feats que tienen en su canon no es mas que ficcion, todos ahi equivalen a 0, porque son 0, lo que hace el juego es darles vida, mas nada indica que puedan replicar sus hazañas ficticias en un marco de realidad y yo ya explique el porque no concuerdo con esa conceptualidad tipo 2 o 1 mas regalada que otra cosa.

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 30-09-2025

Por más "ficción" que sean, siguen siendo los mismos feats, porque son los mismos personajes. Insisto, en cualquier caso se puede dejar como posible.

0

Vyfourthaccount • 30-09-2025

Agreed

0

Near 87 • 30-09-2025

Al ser ficcion, los feats son irrelevantes al nunca haber pasado, y ser solo una recreacion del personaje (nisiquiera de su historia o hechos), simplemente el crosscaling es nulo

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 30-09-2025

Ficción inicialmente, pero luego son traídos a la realidad siendo equivalentes a los kaijus originales de la Toho. Precisamente, por ello es que CosbyDaf dice que son similares a sus contrapartes, y que haya querido ser exactos con los mismos kaijus de las películas.

0

Alxrl123 • 30-09-2025

Volviendo a ver la manipulación conceptual la verdad es que de momento rechazo por completo cualquier intento de darle platonismo o aristotelismo(?, la scan de "platonismo" simplemente es el autor explicando como funciona la conexión entre el juego y las memorias del jugador, que RED sea de naturaleza "impia" realmente no se refiere a nada ontologico, simplemente (desde mi punto de vista) está reforzando el hecho de que los actos de RED son naturalmente malvados, nada más nada menos, y eso de que "deforma el espacio-tiempo", suena más a una habilidad aparte que justamente está conectada es con el RW de RED (y que de todas formas no suena a AP sino a rango jsjsjsjs), aunado a lo primero las emociones y cosas similares en los estándares que tenemos eso a lo mucho es manipulación conceptual tipo 3, además por lo que veo ahí los "conceptos" no son descritos como trascendentes a un todo al punto de que existieron antes y después del objeto que encarnan; puedo cambiar de opinión si se traen más cosas a la mesa, pero de momento considero tremendo wankaso darle platonismo o siquiera cosas aristotélicas a RED
(Y lo de toho la verdad es que no se nada de los kaijus, simplemente el cross-scaling no ve convence, pero como no se mejor ignorenme en esta parte xd)

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 30-09-2025

la scan de "platonismo" simplemente es el autor explicando como funciona la conexión entre el juego y las memorias del jugador, que RED sea de naturaleza "impia" realmente no se refiere a nada ontologico, simplemente (desde mi punto de vista) está reforzando el hecho de que los actos de RED son naturalmente malvados, nada más nada menos

Eso es una malinterpretación de lo que se dice.

Lo que menciona CosbyDaf es que las memorias y emociones son capaces de modificar la realidad, causando que el juego cambie debido a estas y su conexión con la Anomalía. Alterar la realidad a base de una abstracción ya es un ejemplo de un poder conceptual el cual no se limita solo a ideas menores, sino que tienen un efecto real sobfe el mundo (lo cual es importante acá, ya que lo que manipulan no es solo la realidad, sino la fuerza que conecta múltiples mundos con el jugador).
Lo de la naturaleza impía como tal no tiene relación, sino más bien era un punto para corroborar que los efectos sobre la Anomalía eran causados por Red y otros kaijus demoníacos que gobiernan sobre sus respectivos mundos.

Pero limitar también eso a que nomas los actos de Red son malvados también es carecer de contexto, porque ya se había dicho que el poder de Red se extiende a través de su magia negra y le permite distorsionar la realidad de la forma en la que desee. Misma scan en donde refuerza la idea de que las emociones y memorias fuertes tienen un efecto tangible sobre el mundo, y se relaciona con el sistema mágico.

Si bien inherentemente las emociones y tal son solo conceptos menores, esto no es algo que aplique a toda la ficción, ya que dichos aspectos pueden ser interpretados de diversas maneras por distintos autores. Desde el vamos, que de por sí el inconsciente colectivo trate con estas ideas y sea algo que existe más allá del espacio-tiempo indican que no todos lo relacionado a la mente es un concepto tipo 3, y por ejemplo, en ProjectMoon la Luz/emociones mentales son conceptos tipo 1, al igual que en Touhou, y otras miles de obras allá afuera.

En este caso sabemos por CosbyDaf que el poder mental sí afecta la realidad y sí es algo que supera el mero ámbito de lo psicológico. Las emociones y memorias se correlacionan a la magia, la cual a su vez puede alterar la realidad con su poder, y por sí solas, estas ideas permiten la modificación de la Anomalía y los cambios en el mundo del juego. En cualquier caso sería de tipo 2, pero no tendría porqué ser descartado.

0

El Cronista de Historias • 30-09-2025

El cross-scaling es algo inexistente. Los kaijus no existen hasta que son traídos a la realidad del juego, por lo que ya de antes carecerían de hazañas propias ya que no son invocados desde las propias películas como para afirmar que comparten feats de dichas versiones. Si fuese el caso se podría dejar aunque sea como posible, pero no.

Y ya en la concept manip lo único que se ve es mera realidad subjetiva con rango universal al poder alterar la realidad en base a las emociones mediante la magia. En ningún lado se ve que la magia manipule algún concepto abstracto con el uso

de las emociones, que es lo que debería hacer para que cuanto menos califique de concepto tipo 2.

Así que, rechazado.

---

0 **Azh'Voroph, the Crypt Lord** • 30-09-2025

El cross-scaling es algo inexistente. Los kaijus no existen hasta que son traídos a la realidad del juego, por lo que ya de antes carecerían de hazañas propias ya que no son invocados desde las propias películas como para afirmar que comparten feats de dichas versiones. Si fuese el caso se podría dejar aunque sea como posible, pero no.
No veo porqué sería inexistente. Si bien los kaijus no existen hasta que aparecen gracias a la magia del juego en esos mundos, son retratados y mencionados como equivalentes a sus versiones de las películas de Toho por CosbyDaf. Recordemos también que él es un conocedor de la franquicia y no habla por hablar, haciendo que esto tenga mayor peso porque, bueno, de por sí ha buscado que cada kaiju tenga una exactitud con respecto a los kaijus originales.

Aunque sea algo raro por lo de que inicialmente no existen, yo creo que un posible se puede aplicar debido a la forma en la que CosbyDaf visualiza a los respectivos kaijus y cómo señala que son equivalentes a los de las películas.

Y ya en la concept manip lo único que se ve es mera realidad subjetiva con rango universal al poder alterar la realidad en base a las emociones mediante la magia. En ningún lado se ve que la magia manipule algún concepto

abstracto con el uso de las emociones, que es lo que debería hacer para que cuanto menos califique de concepto tipo 2.

El tema es que las emociones inherentemente son algo abstracto, y estas cosas moldean y reforman el juego y la Anomalía en base al poder que ejercen. Ahí se ve que una fuerza Abstracta (las emociones y memorias) controlan la realidad, y "crean" mundos nuevos para cada jugador (de ahí que cada partida esté personalizada), calificando ya para un concepto. Aunque viendo mejor el tema, quizás entre más para un concepto de tipo 2 universal en vez de uno trascendente.

0

Near 87 • 30-09-2025

El pedo es, que si te fijas, mezcla muchas continuidades, de la cual, no solo no hay un canon, si no que nisiquiera estan mas que como meros productos imaginarios, esto es hasta menos sustentable que decir que jumpforce escala de sus franquicias, te creeria mas si la creepypasta pasara en la realidad de una unica franquicia donde esta existe, pero no, solo son objetos ficticios llevados al mundo real que no tienen porque mantener su poder, y no, lo que manipulan sigue siendo un concepto menor, no manipulan un concepto universal y afectando la realidad por ende de colateral, si no, que manipulan una emocion a rango universal y warpean mediante la magia que otorga esto atraves de dicha emocion

0

Slenderman1094 • 30-09-2025

> El tema no es que si sean reales o no. El tema es que si poseen los mismos atributos que las Versiones de la Toho. Cosa que vemos que sí es correcta por lo que menciona CosbyDaf. No solo es que directamente mencione que son similares a las contrapartes de las películas, sino que aparte (gracias Kaiju), menciona que quiso ser muy preciso con las Versiones originales de los kaijus, indicando que sí hay cross-scaling aquí.
> Aunque sea algo raro por lo de que inicialmente no existen, yo creo que un posible se puede aplicar debido a la forma en la que CosbyDaf visualiza a los respectivos kaijus y cómo señala que son equivalentes a los de las películas.

Cosbydaf nunca apunta a que sean iteraciones iguales a las de las peliculas, este mismo te dice que solo fue respetuoso con el tratado de ellos y intento (en su mayoría) el hacerlo parecidos. La primera scan que pasaste de Toho scaling ni era eso, solo hablaba del cast de TOHO pero nada de ser siquiera algo parecido.

> Yo creo que con eso en cuenta el escalado con los kaijus de Heisei se puede validar, porque recordemos que CosbyDaf de por sí es un experto en cuanto a la saga de Godzilla y conocía varios detalles de esta, como para sustentar lo ya argumentado. En cualquier caso también se puede dejar como posible si es que eso les parece mejor, porque de todos modos, el único cambio es la velocidad.

No veo como eso ayude en algo sinceramente. Ya apuntaste el echo de que los personajes finales tienen sentido pero mencionas Ghidorah cuando fue one-shoteado por un Godzilla sin Spiral Ray,,, y eso fue en su forma Mecha (mientras que los demas antagonistas se tanquean esto).

0

Slenderman1094 • 30-09-2025

Y la scan de que actuan parecido a sus contrapartes solo habla de su autonomía, la forma de actuar.

0

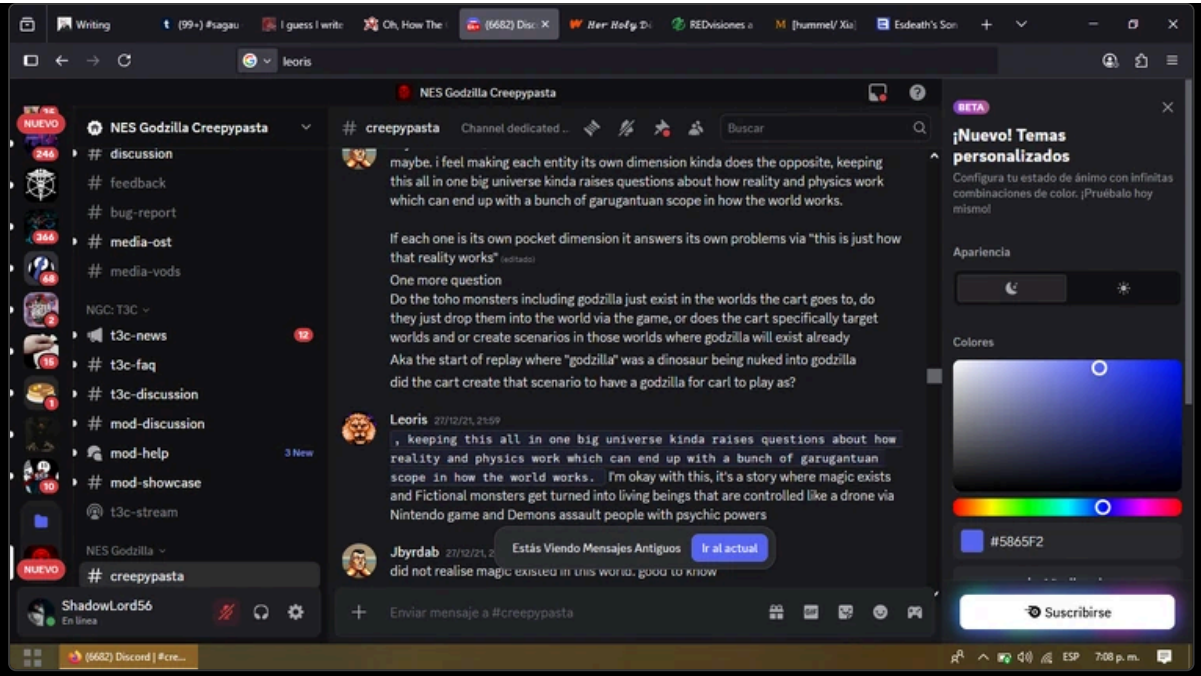
Azh'Voroph, the Crypt Lord • 30-09-2025

En cualquier caso sigo apelando para un posible nivel en cuanto al cross-scaling. Si bien como tal no existen hasta que aparecen en el juego, sí se les menciona como equivalentes a sus versiones originales y no otras entidades que simplemente tienen esa forma de los kaijus.

0

KaijuFan85 • 30-09-2025

Cosby/Leoris explica que los monstruos son ficticios hasta que son transformados para que sean reales.


NES Godzilla Creepypasta
creepypasta
maybe. i feel making each entity its own dimension kinda does the opposite, keeping this all in one big universe kinda raises questions about how reality and physics work which can end up with a bunch of garugantuan scope in how the world works.
If each one is its own pocket dimension it answers its own problems via "this is just how that reality works"
One more question
Do the toho monsters including godzilla just exist in the worlds the cart goes to, do they just drop them into the world via the game, or does the cart specifically target worlds and or create scenarios in those worlds where godzilla will exist already
Aka the start of replay where "godzilla" was a dinosaur being nuked into godzilla
did the cart create that scenario to have a godzilla for carl to play as?
Leoris
, keeping this all in one big universe kinda raises questions about how reality and physics work which can end up with a bunch of garugantuan scope in how the world works. I'm okay with this, it's a story where magic exists and Fictional monsters get turned into living beings that are controlled like a drone via Nintendo game and Demons assault people with psychic powers
Estás Viendo Mensajes Antiguos
Ir al actual
Jbyrdab
did not realise magic existed in this world. good to know
¡Nuevo! Temas personalizados
Colores
#5865F2
Suscribirse

0

Slenderman1094 · 30-09-2025

> En cualquier caso sigo apelando para un posible nivel en cuanto al cross-scaling. Si bien como tal no existen hasta que aparecen en el juego, sí se les menciona como equivalentes a sus versiones originales y no otras entidades que simplemente tienen esa forma de los kaijus.

Ya lo respalde con que un NO.

0 **Slenderman1094** • 30-09-2025

Lo unico que comparten son la personalidad

0 **El Cronista de Historias** • 30-09-2025

Yo sigo estando en contra del crosscaling y la manipulación conceptual (que a lo sumo sería tipo 3), de las demás habilidades no tengo problemas salvo esta:

"Su poder impío demuestra ser capaz de no solo corromper la realidad misma, sino que aparte, puede devorar a seres hasta ser consumidos hacia la inexistencia, brindando **Manipulación del Vacío"**

Devorar seres hasta reducirlos a nada es mero Borrado Existencial mediante consumo, no manipulación del vacío. Dicha habilidad se le da a quienes justamente, manipulan la nada, y ahí Red no está manipulando ningún vacío para borrar a alguien.

0 **Elfranpapus** • 30-09-2025

Creo q debido a más explicación en contra de los argumentos de Jaller, me voy a mantener neutral. Aunque lo que se muestran es bastante convincente

0 **Azh'Voroph, the Crypt Lord** • 01-10-2025

Lo del borrado existencial también puede servir (aunque la Manipulación del Vacío también consiste en lo mismo y no solo una "manipulación" directa)

Lo demás creo que ya dije lo que debía. Sin embargo, quiero recalcar que si bien una abstracción puede parecer una idea menor como una memoria o así, esto no siempre será así y pueden haber casos en donde sean conceptos mayores que afecten directamente la realidad (lo que vemos acá).

De irnos a esas, ni siquiera el inconsciente colectivo tendría sentido en existir, al igual que en otros casos las almas o mentes calificarían como conceptos, cosa que iría en contra de la lógica y sistemas presentados en estos distintos versos. Acá vemos que las emociones y memorias modifican la realidad, calificando como un concepto de tipo 2 por ello.

0 **Slenderman1094** • 01-10-2025

Caither cuando su verso dice que destruye el sentimiento de la culpa: Conceptos Tipo 0 R>F Outerversal

0 **FLMasterZX** • 02-10-2025

Como vamos ahora? Creo que la mayoría esta en contra del cross-scaling

0 **El Cronista de Historias** • 02-10-2025

Del crosscaling y la manipulación conceptual, que si acaso solo sería tipo 3.

0

Near 87 • 02-10-2025

Ryzo literalmente yo empece los buffeos a Red nmms

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 02-10-2025

Por ahora supongo que el cross-scaling puede ser concedido (de todos modos tengo otro argumento incon para Red, solo que falta ser pulido...), pero lo de la manipulación conceptual creo que sí fue explicada y sí puede calificar como de tipo 2.

0

Slenderman1094 • 02-10-2025

Jaller casi nadie esta deacuerdo con el cross-scaling

0

Azh'Voroph, the Crypt Lord • 02-10-2025

Por eso w, ya no voy a argumentar ese cross-scaling.

0

Nicole Reeyn • 03-10-2025

Sí, me sigue pareciendo bien el concept manip tipo 2.

0

Near 87 • 03-10-2025

Lvd yo preferiria dejarlo en tipo 3 y añadir realidad subjetiva

0 **Silver Visual** • 04-10-2025

Bueno, el debate ha finalizado, por lo que sería mejor que se dé un veredicto para que esto pueda cerrarse.

0 **Nicole Reeyn** • 04-10-2025

Yo lo daré en un momento.

0 **KaijuFan85** • 11-10-2025

Ya decidiste, Nicole?

0 **Silver Visual** • 13-10-2025

Se olvidaron de esto XD.

Bueno, creo que en general se concluye en que todo fue aceptado, con excepción del tema sobre el Cross-Scaling y la Manipulación Conceptual.

Así que pos ya lo cierro.

Fandom

EXPLORE PROPERTIES

Fandom
Fanatical
GameSpot
Metacritic
TV Guide
Honest Entertainment

FOLLOW US

OVERVIEW

What is Fandom?
Essentials
About
Careers
Press
Contact
Terms of Use
Privacy Policy
Digital Services Act
Global Sitemap
Local Sitemap
Cookies Settings

COMMUNITY

Community Central

Help

Support

Accessibility Statement

ADVERTISE

Media Kit

FANDOM APPS

Take your favorite fandoms with you and never miss a beat.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Ficción Sin Límites Wiki is a Fandom Lifestyle Community.